

Martin Schüwer

Wie Comics erzählen

**Grundriss einer
intermedialen Erzähltheorie
der grafischen Literatur**

 **Wissenschaftlicher Verlag Trier**

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung: Zur Grundlegung einer Wissenschaft von den Comics	1
1.1. Determinanten der wissenschaftlichen Betrachtung von Comics	2
1.2. Comics: Eine Begriffsexplikation	6
1.3. Stand der Forschung: Wissenschaftliche Beiträge zu einer Theorie der Comics	12
1.4. Erzähltheorie und Comics: Eine <i>mésalliance</i> ?	17
1.5. Theoretischer Ansatz	27
1.6. Struktur der Arbeit	37
2. Bewegung	41
2.1. Das Einzelbild in Bewegung	42
Zwischenbewegung und Bewegungswechsel 42 – Momentschnitt und Pose 44 – Die Funktionspotentiale von Bewegungswechsel und Zwischenwechsel am Beispiel von <i>Marvels</i> 47	
2.2. Bewegungssequenzen	51
Von Augenblick zu Augenblick, von Aktion zu Aktion 51 – Zeitdehnung und Zeitraffung? 52 – Rhythmus der Dauer 55 – Rhythmus im Panel 64	
2.3. Bewegungsbahnen	66
Bewegungslinien 66 – Bewegungsbahn und Leserichtung 69 – Bewegungs- bahn und Frameformat 71 – Der bewegte Frame: Linien optischen Fließens 71	
2.4. Bewegungsdarstellung im Comic: Zusammenfassung	75
Ein Modell der Bewegungsdarstellung im Comic 75 – Wo Superhelden zu Hause sind 78 – Bewegungsdarstellung als Interpretation von Bewegung 82	
3. Raum	83
3.1. Perspektive: Eine Ästhetik des Blickes	87
Projektionsebene und dargestellter Raum 89 – Negierung des schweifenden Blickes 91 – Die Einfluchtpunkt-Perspektive 92 – Zwei- und Dreifluchtpunkt- Perspektive 101 – Raum in Pose, Raum im Momentschnitt 106 – Tiefe 108 – Rekonstruktion einer Perspektivstruktur 111 – Kritik an den Konstruk- tionsregeln der Zentralperspektive 115 – Ideologiekritik an der Zentral- perspektive 117 – Untergraben der implizierten Betrachterposition: Der Frame und die Mitte 123 – Ausschalten der implizierten Betrachterposition: Parallel- perspektive 124 – Jenseits der Linearperspektive: Der planimetrische Raum 126 – Alternativen zur Linearperspektive: Nichtlineare Tiefenkriterien 129 – Zwischenresümee: Der homogene Raum im Comicpanel 138	

3.2. Die Beziehung zwischen Raum und Körper	140
Raumzentrierte und körperzentrierte Perspektive 140 – Annäherungen von Körper und Raum: Geometrische Körper und körperhafte Bauten 146 – Verschmelzung von Körper und Raum: Geometrisches und physikalisches Bildfeld 150 – Zwischenresümee: Das Verhältnis von Körper und Raum im Comicpanel 154	
3.3. Der vervielfachte Raum: Raum in Sequenz, Raum im Tableau	155
Die doppelte Wahrnehmung der Comicseite: Der panelübergreifende Bildraum 158 – Die invariante Raumdarstellung 161 – Der flexible Blick: Die raumorientierte Aktionssequenz 165 – Der dezentrierte Systemraum 168 – Die körperorientierte Aktionssequenz 170 – Die Affektsequenz und der „beliebige Raum“ 173 – Die Wahrnehmungssequenz: <i>Point-of-view</i> -Panel und halb-subjektives Bild 176 – Der bewegte Frame in der Sequenz 180 – Lesbarkeit des Bildes: Dekadrierung 184 – Der Frame als Kasch oder Kader 186 – Der geometrische und der physikalische Frame 189 – Zwischenresümee: Ein zerstückelter Raum und sein Zusammenhalt 193	
3.4. Körper – Raum – Beobachter: Die Raumdarstellung in Comics	196
Ein Modell der Raumdarstellung in Comics 197 – Wahrnehmung / Affekt / Trieb / Aktion 201	
4. Zeit	209
4.1. Senso-motorisches Bild und Zeitbild	209
Sequenz und Tableau 210 – Dominanz der Sequenz 213 – Von der Sequenz zum Tableau 222 – Dominanz des Tableaus 224 – Zusammenfassung: Senso-motorisches Bild und Zeitbild im Zusammenspiel von Tableau und Sequenz 236	
4.2. Translinearität und Intertextualität: Gedächtnis der Comics	238
Translinearität 238 – Explizites und implizites Gedächtnis 241 – Weltgedächtnis 244 – Vernetzte Texte 249 – Intertextualität 259 – Das kulturelle Gedächtnis 264 – Zusammenfassung: Gedächtnis im Comic 269	
4.3. Montage	271
Montage als Organisation des senso-motorischen Bildes/des Plots 273 – Die Montage als indirekter Ausdruck einer Idee, einer Ideologie, eines Zeit-Bildes 278 – Die Dimensionen der Montage 289 – <i>Graphic match</i> : Montage als direkter Ausdruck des Zeit-Bildes 292 – Zusammenfassung: Funktionen der Montage 299	
4.4. Die Zeit in Comics – Sequenz und Tableau, Gedächtnis, Montage	301

5. Sprache, Schrift und Bild	303
5.1. Une nature mixte	305
5.2. Szenarist und Künstler: Produktion der Comics	307
Dominanz des Szenaristen 308 – Dominanz des Zeichners 313	
5.3. Der doppelte Blick: Rezeption der Comics	316
Das Wechselspiel von Sprache und Bild als Skandalon 316 – Comics ohne Sprache 319 – Die zwei Funktionen des Auges 322	
5.4. Comicspezifische Mittel der Sprachdarstellung: Extra- und intradiegetische Schrift	327
Das Verhältnis von Schrift und Sprache zur erzählten Welt 329 – Formen der Integration von Schrift und Sprache ins Comicbild 331 – Vier Dimensionen der Interaktion 335	
5.5. Die grafische Dimension: Schrift und Zeichenstil	339
Die Einheit von Schrift und Zeichnung: Die Rolle des Letterns in Comics 340 – Der Zeichenstil zwischen „Realismus“ und „Bedeutung“: Ikonische Abstraktion 343 – Nichtikonische Abstraktion 349 – Blinder Fleck einer Erzähltheorie der Comics: Strukturelle Parodie 352 – Systematisierung der Zeichenstile 354 – Die Schrift als Grafik 356 – Das Bild als Schrift 365 – Grafische Stile und Genrekonventionen 368 – Stilbrüche 374	
5.6. Die erzählstrukturelle Dimension	382
Fokalisierung, Narration und die Frage ihrer Übertragbarkeit auf die Comics 388 – Fokalisierung 392 – Narration 404 – Kommunikationsmodell der Comics 405 – Heterodiegetische Narration 410 – Homodiegetische Narration 424 – Gestaltung von Erzählstrukturen als Modellierung von Welterfahrung 442	
5.7. Inszenatorische und diegetische Bedeutungsdimension	445
Inszenatorische und diegetische Inhaltsdimension 445 – Typologie der inhaltlichen Wort-Bild-Interaktionen im Einzelpanel 450 – Die inhaltliche Interaktion von Wort und Bild in der Sequenz 455	
5.8. Die Rolle von Schrift und Sprache in der Darstellung von Bewegung, Raum und Zeit	458
Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in Bewegungsdarstellung und Timing 458 – Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in der Raumdarstellung 465 – Die Interaktion von Schrift, Sprache und Bild in der Zeitdarstellung 469	
5.9. Die Bedeutung der Interaktion von Schrift, Sprache und Bild für eine Theorie der Comics	477

6. Zusammenfassung und Ausblick: <i>Only in the comics</i>	479
6.1. Zusammenfassung der Ergebnisse	479
6.2. Eine erzähltheoretisch fundierte, kulturwissenschaftlich orientierte Comicanalyse: Exemplarische Anwendung	487
Überblick über <i>The Dark Knight Returns</i> und den Kontext der <i>Batman</i> -Serie	488
– Analyse einer ausgewählten Seite: Ende der Konfrontation von Batman und Two-Face	491
– Soziokulturelle Einbettung: Held und Moral als Kulturthemen im Amerika der 80er Jahre	501
6.3. Forschungsperspektiven der Comicanalyse	504
6.4. Folgerungen für das Projekt einer intermedialen Narratologie	509
6.5. Vom Nutzen und von den Grenzen der Comictheorie	519
Anhang	523
A. Die Rolle der Augenbewegung für die Bewegungswahrnehmung	523
B1. Konstruktionsregeln der Zentralperspektive	524
B2. Manipulation der Tiefenwirkung	
in zentralperspektivischen Raumkonstruktionen	527
B3. Kritik am Anspruch der Zentralperspektive auf Wissenschaftlichkeit	529
Farbtafeln	535
Literaturverzeichnis	551
1. Primärtexte	551
1.1. Comics	551
1.2. Sonstige Primärtexte	555
2. Sekundärliteratur	556
Register	567